

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan semua aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Dalam kegiatan sehari-hari kita melakukan banyak kegiatan yang sebenarnya merupakan “gejala belajar”, dalam arti tidak mungkin kita melakukan kegiatan itu, jika kita tidak belajar terlebih dahulu. Kemampuan untuk melakukan itu diperoleh mengingat mula-mula gejala belajar belum ada. Maka terjadilah proses perubahan dari yang belum mampu kearah sudah mampu. Semakin banyak kegiatan yang kita lakukan maka semakin banyak pula perubahan yang terjadi dalam peserta didik, yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan motorik.

Siswa usia sekolah dasar masih membutuhkan dorongan untuk mendapatkan motivasi dalam belajar agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Guru dalam memberikan pelajaran dituntut untuk menghasilkan siswa yang sadar belajar. Akan tetapi dalam kenyataannya siswa sudah bosan dengan apa yang disampaikan oleh guru itu sendiri dikarenakan metode dan strategi yang digunakan adalah metode dan strategi yang konvensional, sehingga siswa merasa tidak ada yang menarik untuk dipelajari.

Guru yang berhasil mempengaruhi siswa untuk tertarik belajar masih mengalami kesulitan karena kurangnya media dan sarana prasarana yang memadai. Sedangkan belajar itu sendiri tidak bisa dipaksakan, akan tetapi sebagai guru yang menginginkan perubahan pada siswa dari yang belum tahu apa-apa menjadi tahu bahkan paham maka guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi. Penyampaian materi yang menarik entah itu menggunakan media, strategi, atau pendekatan yang baik sekalipun jika tidak ada motivasi dalam diri siswa maka semua itu akan sia-sia. Oleh karena itu

selain menggunakan metode, strategi dan media yang mampu menjelaskan materi diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa lebih meningkat karena dalam pembelajaran guru tidak hanya menggunakan metode, strategi, atau pendekatan yang konvensional lagi sehingga siswa diharapkan mudah mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru.

Kegiatan belajar mengajar yang ada di SD Muhammadiyah 22 Sruri berlangsung dengan lancar akan tetapi penggunaan strategi dan media yang digunakan masih sangat sederhana dan kurang menarik keinginan siswa untuk belajar dan menjawab rasa penasarannya akan materi yang diajarkan oleh guru. Disini guru menerapkan system yang mau belajar maka mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan yang tidak ingin belajar maka dibiarkan melakukan kegiatan semauanya sendiri, bahkan tidak jarang mengganggu temannya yang sedang memperhatikan guru.

Media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi khususnya pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah 22 Sruri masih sangat sederhana, cukup siswa membayangkan apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga tingkat pemahaman siswa masih kurang. Guru masih terpaku pada waktu yang disediakan tidak cukup jika menggunakan strategi dan media yang lain dari biasanya. Penggunaan strategi memang kadang beragam akan tetapi penunjang media masih sangat sederhana dan perlu inovasi baru agar siswa mudah paham, mengingat dan mampu mempengaruhi hasil belajarnya agar lebih meningkat.

Hamalik (2009: 50-52) dijelaskan bahwa dengan bantuan berbagai alat maka pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkret, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna. Alat peraga itu juga disebut media belajar. Media tersebut misalnya dalam bentuk bahan cetak, alat alat yang dapat dilihat (media benda konkret), alat yang dapat didengar (audio visual aids) serta sumber-sumber masyarakat yang dapat dialami secara langsung.

Kelas IV A SD Muhammadiyah 22 Sruni dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan media berupa gambar sehingga peserta didik hanya bisa membayangkan apa yang diterangkan oleh guru tanpa bisa memegang langsung. Selain itu untuk menghafalkan materi yang diajarkan oleh guru siswa hanya mengandalkan buku untuk dibaca tanpa ada strategi tertentu yang dapat memudahkan siswa dalam menghafal. Dalam penelitian ini media benda konkret dipilih karena pembelajaran akan lebih realistis sehingga dapat mendukung siswa dalam kategori berfikir konkret. Selain pemilihan media benda konkret penelitian ini juga menggunakan strategi *Mind Mapping* untuk membantu siswa dalam mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru. Strategi *Mind Mapping* dengan media benda konkret diharapkan mampu menguatkan daya ingat dan memotivasi siswa agar belajar lebih giat lagi dan mampu melakukan unjuk kerja sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang **“Pengaruh Strategi *Mind Mapping* dengan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 22 Sruni Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang masih rendah karena kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi ajar.
2. Strategi yang digunakan guru tidak sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dalam menghafal materi ajar siswa masih menggunakan cara lama yaitu dengan membaca semua materi.

C. Pembatasan Masalah

Dengan adanya permasalahan yang cukup banyak dan agar dalam penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan seperti yang diharapkan, maka perlu pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaruh penerapan strategi *Mind Mapping* dengan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa
2. Pengaruh strategi *Mind Mapping* dengan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan strategi *Mind Mapping* dengan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa?
2. Seberapa besar pengaruh strategi *Mind Mapping* dengan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas yaitu:

1. Mengetahui pengaruh penerapan strategi *Mind Mapping* dengan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan strategi *Mind Mapping* dengan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara tertulis diharapkan mampu menambah referensi penggunaan media yang sesuai dengan materi ajar dan mampu menguatkan daya ingat peserta didik menggunakan strategi *Mind Mapping* dengan media benda konkret.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan member manfaat yang berarti bagi siswa, guru, sekolah, dan penulis.

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan yang baik bagi sekolah untuk selalu mengadakan pembaharuan, mengajukan program sekolah pada umumnya kearah yang lebih baik.

b. Bagi guru

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi guru karena dengan media benda konkret maka dalam mentransfer ilmu akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Bagi siswa:

- 1) Penelitian ini sangat bermanfaat bagi siswa karena dengan adanya strategi *Mind Mapping* dengan media benda konkret daya ingat siswa menjadi bertambah dan mudah dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru.
- 2) Penelitian ini akan meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih giat belajar karena dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* dan media benda konkret siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

d. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan strategi *mind mapping* dengan media benda konkret bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar.